

Films maken met de Sims 2

Deus Ex Machinima

Ooit naar Toy Story gekeken en gedacht: dat kan ik ook? Je hebt al lang geen miljoenenbudget of zelfs maar een camera meer nodig om een filmpje te maken. Heel wat spellen komen tegenwoordig met een camerafunctie, en met een beetje creativiteit maak je met je favoriete spel zo een epische film. ELS BELLENS

WAT DOEN WE?
- EEN MACHINIMA-FILMPJE MAKEN

WAARMEE?
- DE SIMS 2 EN WINDOWS MOVIE MAKER

HOELANG?
- 2 UUR (ALLEEN HET MONTEREN IN WINDOWS MOVIE MAKER)

MOEILIJKHEID?



Filmpjes die gemaakt zijn met een game, krijgen de chique naam Machinima. Een van de populairste spellen om filmpjes mee te maken is de Sims 2. Wij wagen ons in deze workshop niet meteen aan een twee uur durend epos, maar houden het ietwat bescheiden; we tonen je hoe je een muziekvideo maakt met de sims in de hoofdrol. Hoelang je er mee bezig bent, hangt af van de hoeveelheid tijd die je er in wil steken. Wil je een filmpje dat de perfectie benadert, dan kunnen er zelfs enkele weken in kruipen.

STAP 1 / VOORBEREIDING

Speel het spel. Een degelijke kennis van hoe je je sims stuurt, welke animaties er zijn en hoe je huizen bouwt, is een echte must. Om het jezelf makkelijk te maken bij het filmen – niet om vals te spelen, natuurlijk – bestaan er bovendien een heleboel cheatcodes en 'mods', kleine stukjes software die animaties ontsluiten en ervoor zorgen dat je je met de film kan bezighouden in plaats van met de noden van je sims. Een uitgebreide lijst van die 'mods' en cheatcodes vind je op www.sims2wiki.info.



Door hun gezicht te manipuleren, geef je je sims wat meer acteertalent.

STAP 2 / CASTING

Bij de Sims 2 zit een apart programmaatje, Bodyshop, waarmee je je sims helemaal naar je hand kan zetten. Maak een lijstje van alle personages die je nodig hebt – inclusief figuranten – en gebruik dan de ettelijke schuifbalken om hen het juiste uiterlijk te geven. Veel acteurs zijn erg trots op hun verzameling gelaatsuitdrukkingen. Nu zijn de sims soms erg expressief, maar lang niet altijd. Je kan hen een handje helpen door bijvoorbeeld een trieste kopie van je heldin te maken die permanent zielig kijkt. Voor trieste sims gaan de wenkbrauwen bijvoorbeeld omhoog, terwijl de mondhoeken naar beneden gaan (zie afbeelding 2). Voor een boze uitdrukking maak je de lippen dunner en trek je de mondhoeken en de wenkbrauwen iets naar beneden.

STAP 3 / DE LOCATIE

De volgende stap is het bouwen van een set. Om een film te maken, heb je geen volledig functionerend huis nodig. Met drie aangeklede muren kom je er ook (zie afbeelding 3). Zorg er wel voor dat je set groot genoeg is, zodat je makkelijk met de camera kan manoeuvreren. Afhankelijk van het type set is het zeker aan te raden om een aantal van de duizenden meubels en decoraties te downloaden die door spelers zelf zijn gemaakt. Even zoeken op www.sims2wiki.info/wiki.php?title=Content_Lists leidt je naar genoeg attributen om een grauwe middeleeuwse wijk of een volledig uitgerust ziekenhuis te bouwen.



Je hoeft geen uitgebreid huis te bouwen. Enkel wat in beeld komt, telt.

STAP 4 / EÉN GROTE FAMILIE SAMENSTELLEN

De Sims 2 draait nu eenmaal rond gezinnetjes. Om je personages op de set te krijgen, zal je een familie moeten samenstellen en ze naar de set verhuizen. Let er ook op dat het verliefde koppel niet per ongeluk broer en zus is, want die weigeren passioneel te zoenen. Bij het samenstellen van de families komt al dat werk in Bodyshop goed van pas; je kan je opgeslagen personages zo uit de lijst halen (zie afbeelding 4). Wij maakten een familie per set, zodat er nu vijf exemplaren van onze heldin in de buurt rondlopen.



Voorgemaakte sims staan netjes klaar in de 'Sim Bin'. Je kan hen telkens opnieuw gebruiken voor families.

STAP 5 / DE CAMERA KLAAR ZETTEN

Pas de settings van je spel aan, zodat je opgenomen clipjes de best mogelijke kwaliteit hebben. Klik onderaan je scherm op **Options** en vervolgens op **Camera options**. Zorg er ten eerste voor dat je het geluid niet mee opneemt. Je hebt het voor de meeste films niet nodig en het haalt de kwaliteit van de beelden fors naar beneden. Voor beelden verkrijg je de beste resultaten met een **Video Capture Quality** op **High, uncompressed** en de **Video Capture Size** op **Large** (zie afbeelding 5). Daar heb je wel een erg stevige machine voor nodig. Experimenteer met de settings om een compromis te vinden tussen de kwaliteit van de beelden en de capaciteit van je pc.



Zet de cameraopties zo hoog als je pc aan kan.

STAP 6 / EN... ACTIE!

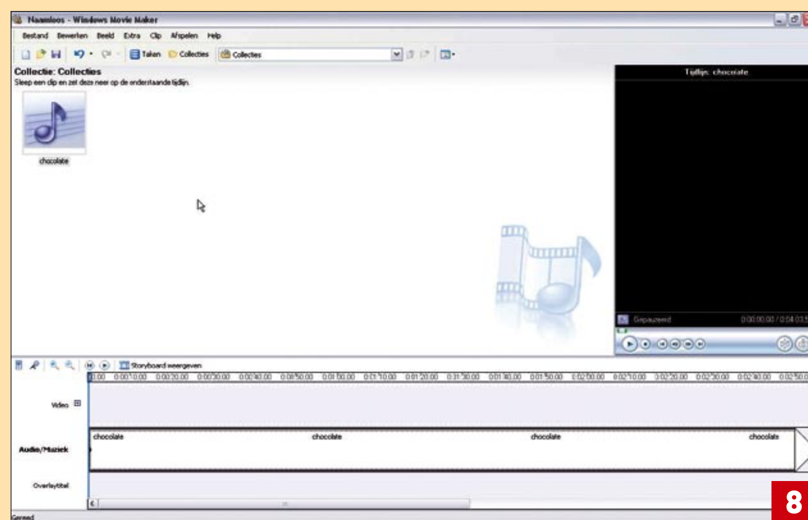
Zodra je personages en je sets geladen zijn, kan het echte werk beginnen. Schakel over op cameramodus door op de **Tab**-toets te duwen. De GUI – het paneel waarop de noden van je sims staan en de knoppen om te bouwen of kopen – valt dan weg, en je krijgt veel meer vrijheid om met de camera te bewegen. Je kan nu beter in- en uitzoomen met **Z** en **X**. Met **E** en **Q** kan je de camera hoger of lager zetten, voor en achter is **W** en **S**, links en rechts is **A** en **D**. Je begint te filmen door op **V** te drukken. Hou er rekening mee dat het spel meestal trager gaat als je aan het filmen bent. Zet je sims dus al klaar en pauzeer het spel door op **P** te drukken. Druk vervolgens op **Tab** en zoek een goede positie om het tafereel te filmen. Druk op **V** en **P** om alles in te blikken. Je gebruikt dan wel een spel om je film te maken, maar toch kan je best zoveel mogelijk spelelementen wegwerken. De GUI valt al weg bij het filmen, maar je kan nog verder gaan. Gebruik cheats om ook tekstballonnetjes en de 'plumbob', het typische groene kristalletje boven de sims, weg te halen. En je kan in het spel dan wel de muren naar beneden halen om het overzicht te bewaren, in een film is het geen gezicht als je ook de kamer achter je set of de wachtende figuranten ziet staan. Film dus liefst met de muren rechtop.

STAP 7 / DE MONTAGEKAMER

Windows Movie Maker is een eenvoudig programma dat normaal gezien standaard bij Windows zit. Is dat niet het geval, dan kan je het gratis downloaden op **www.microsoft.com/windowsxp/downloads/updates/moviemaker2.mspx**. Je vindt het in het startmenu onder **Bureau-accessoires**. Open het; je start automatisch met een nieuw project.

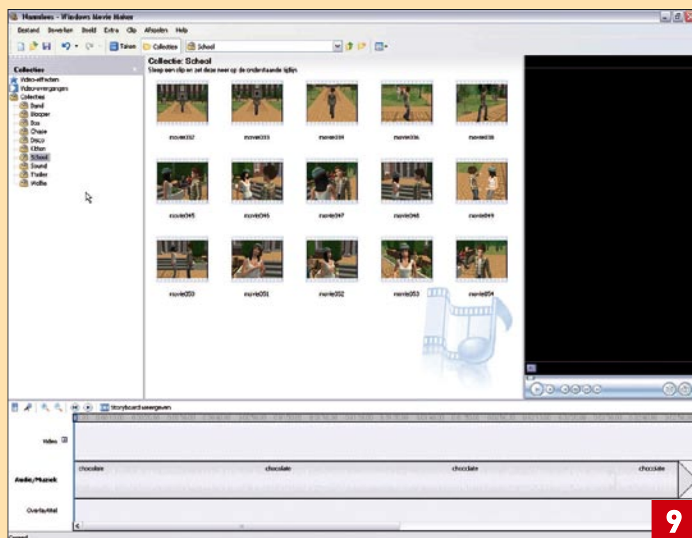
STAP 8 / DE SOUNDTRACK

We gaan een muziekvideo maken, en dus beginnen we met het importeren van de soundtrack. Ga naar **Bestand** en kies **Importeren in collecties**. Navigeer naar je muziekbestand en klik op **Importeren**. Je vindt nu je eerste thumbnail in de collecties, links op het scherm. Sleep het bestandje naar de tijdlijn onderaan, en het verschijnt automatisch op de muzieklijn (zie afbeelding 8).



Bestanden die deel gaan uitmaken van je film, sleep je naar de tijdlijn beneden.





9

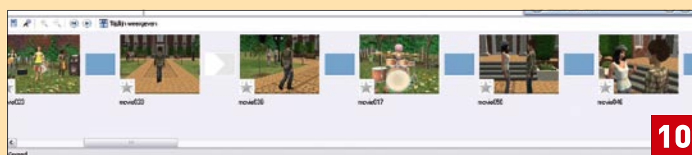
De thumbnails tonen het openingsbeeld van je clipje.

STAP 9 / BEELDEN IMPORTEREN

De clipjes die je hebt opgenomen in de Sims 2 staan in de map **Mijn documenten/EA Games/Movies**. Importeer eerst alle filmpjes die je nodig zal hebben in je collecties. Je kan alles in één keer importeren en dan rustig een kop koffie drinken, want dat kan wel even duren. Klik op de knop **Collecties** bovenaan om ze allemaal te zien. Movie Maker zal voor elk filmpje een aparte map creëren. Je kan de clipjes organiseren door ze in mapjes te groeperen. Wij sorteerden ze per locatie (zie afbeelding 9). Als je op de filmpjes in de collectie klikt, krijg je rechts op het scherm het openingsbeeld. Daar kan je ook een preview bekijken.

STAP 10 / STORYBOARD SAMENSTELLEN

Klik op de knop **Storyboard weergeven**, net boven de tijdlijn. Hier bepaal je de volgorde waarin je filmpjes afgespeeld moeten worden. Sleep de clipjes van de collecties naar de witte vlakken op het storyboard (zie afbeelding 10). Je kan ze daar nog altijd verwijderen of van plaats wisselen.

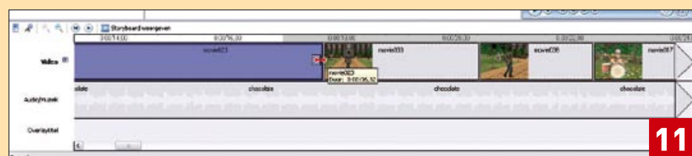


10

Op het storyboard stel je in grote lijnen je film samen.

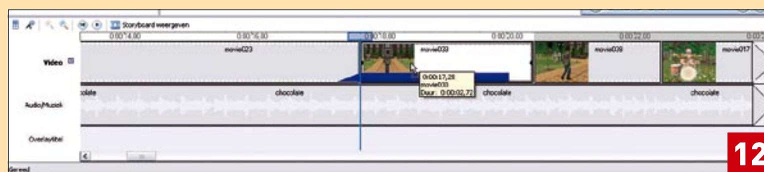
STAP 11 / KNIPPEN EN PLAKKEN

Klik net boven het storyboard op de knop **Tijdlijn weergeven**. Je filmpjes staan nu mooi gerangschikt boven de muzieklijn. Zoom zo ver mogelijk in met het vergrootglaasje. Bij **Knippen** is het een kwestie van de clip aan te klikken op de tijdlijn en de uiteinden te vinden. Je cursor verandert in twee rode pijltjes (zie afbeelding 11). Sleep de cursor naar links of naar rechts tot je clipje op de juiste momenten afbreekt.



11

Het fijne werk doe je op de tijdlijn.



12

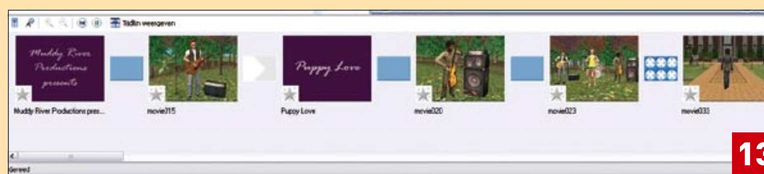
Laat clips even overlappen voor een beter overgangseffect.

STAP 12 / OVERGANGEN

Een film is veel meer dan gewoon wat clips achter elkaar. Om je publiek een epilepsieaanval te besparen, laat je clipjes overlappen, zodat ze zacht in elkaar overgaan. Klik op een clip, en in het midden verandert je cursor in een handje. Als je dat naar links of rechts beweegt, zie je onderaan een blauwe balk die je clipje voorstelt. Sleep de clip over zijn voorganger, en het blauwe balkje geeft aan hoe 'zacht' de overgang is (zie afbeelding 12).

STAP 13 / TITELS EN ONDERTITELS

Om tekst aan je film toe te voegen, klik je bovenaan in het menu op **Extra** en vervolgens op **Titels en verantwoording**. Voeg een titel toe aan het begin van je film. Typ je titel in het tekstvak en klik vervolgens op **Titelanimatie wijzigen**. Kies de animatie die het beste bij je film past en pas eventueel het lettertype en de tekstkleur aan (zie afbeelding 13). Als je klaar bent met je titel klik je op **Gereed, titel aan de film toevoegen**. Je vindt je nieuwe titel nu in het storyboard en op de tijdlijn. Je kan hem daar rekken, knippen en verplaatsen, net zoals je met de filmclipjes doet.



13

Titels krijgen een eigen blokje op het storyboard.

STAP 14 / INBLIKKEN

Is je film eenmaal af, ga dan naar **Bestand** en kies **Filmbestand opslaan**. Klik op **Deze computer** en op **Volgende**. Geef je film een naam en klik nog twee keer op **Volgende**. Je kan het resultaat daarna uploaden naar YouTube of Google Video. Onze muziekvideo valt te bewonderen op **http://video.google.nl/videoplay?docid=-4553666925801481367** (zie afbeelding 14). ♦



14

Het eindresultaat!

Andere leuke filmpjes vind je bij de **Aanvullers** van Clickx 155 op **www.clickx.be**.